



SAGA



Epées à louer

LES GALL-GAEDHIL

Les Gall-Gaedhil sont des guerriers d'origine mi-norroise (Viking) mi-celtique, dont les premières références remontent au 9^{ème} siècle dans les annales irlandaises.

Il s'agissait à l'origine de bandes d'aventuriers ou de pillards qui se joignaient librement aux expéditions de pillage Vikings. Ce terme a évolué au cours du temps et a ensuite défini les mercenaires venus des îles du nord de l'Angleterre colonisées par les Vikings, là où le sang norrois se mélangeait au sang Scot. Rapidement, leur férocité leur valut une terrifiante réputation, renforcée par leurs croyances païennes dans des cultes comme ceux de Diberna ou Fianna.

Hobby.one



www.grippingbeast.com



www.studio-tomahawk.com

LES GALL-GAEDHIL

Épées à louer : Les Gall-Gaedhil sont des mercenaires et peuvent être inclus dans n'importe quelle bande de Saga.

Recrutement des Gall-Gaedhil : Les Gall-Gaedhil peuvent être inclus dans n'importe quelle bande Saga et coûtent deux points. Il est impossible de recruter ces mercenaires dans une bande menée par un Héros de l'Age des Vikings ou incluant d'autres Épées à Louer.

Les Fils de la Mort : L'unité de Gall-Gaedhil est composée de 8 Guerriers à pied. Ils ont une Armure de 4, et génèrent chacun 2 dés d'attaque. L'unité de Gall-Gaedhil ne génère aucun dé Saga et chacune de ses figurines rapporte un point de victoire à l'adversaire.

Solitaires : Les Gall-Gaedhil doivent toujours être la première unité activée durant le tour du joueur les contrôlant. Leur activation ne coûte aucun dés Saga, et ils peuvent être activés autant de fois qu'ils le désirent (mais subissent la Fatigue normalement). Une fois qu'une autre unité de leur bande a été activée, ils ne peuvent plus être activés durant leur tour.

Ils ne peuvent jamais être ciblés par des capacités SAGA déclenchées par le joueur les contrôlant. Si une capacité Saga affecte plusieurs unités, les autres unités ciblées sont affectées tandis que les Gall-Gaedhils y sont alors immunisés.

Œil pour œil : A l'issue de l'étape 4 d'un corps-à-corps, toute unité ennemie engagée en corps-à-corps contre les Gall-Gaedhil subit un nombre de touches additionnelles égal à la moitié des touches qu'elle a elle-même infligée aux Gall-Gaedhil.

Pillards : Après le déploiement mais avant le premier tour, l'unité de Gall-Gaedhil est autorisée à effectuer un mouvement.